Conseils de pédagogie appliqués à v :tes.

1 L'accueil.

Chaque apprenant est unique
Il faut donner à chacun l'envie de rester, de partager et de revenir.

Il faut prendre soin d'accorder du temps et de l'attention à chaque apprenant en particulier afin d'établir avec lui une relation de confiance.

L'apprenant doit se sentir suffisamment à l'aise pour poser toutes les questions qui le préoccupent.

Où faire une démonstration ?

On écumera de préférence les lieux dans lesquels on est susceptible de trouver des joueurs, donc les conventions de jeux et les boutiques.

S'il s'agît d'une convention de jeu (jeu de rôles souvent) faîtes inscrire votre démonstration au programme.

Matériel :

- decks de démos (bien sur),
- compteurs (surtout les compteurs moumoutes ils intriguent),
- des cartes à donner (oui il faut qu'ils repartent avec quelque chose, vous avez sûrement des lost in crowds en trop….),
- des photos éventuellement (vos péripéties en France et à l'étranger, surtout le off pour illustrer la bonne ambiance),
- des affiches (à faire vous-même de préférence) pour identifier votre stand,
- des cartes de visites/flyers (on joue tous les mercredis à la sportive je te file mon email),
- de quoi noter (crayon, papier, ordinateur, palm)

- de quoi accueillir un invité (coca, chips, gâteux, café, bière c'est vous qui voyez ; mais votre hôte doit passer un moment agréable en votre compagnie).

Tout est basé sur la première impression.

2 La communication

Une attitude positive vis à vis de soi-même et d'autrui est la plus appropriée pour une relation constructive.

L'écoute active.

L'écoute active est un préalable indispensable à une communication « sur mesure »

Nous véhiculons des images de nous-mêmes révélées par des indices particuliers. Chaque individu est différent :

- Indices corporels : attitudes, gestes, habillement

- Indices linguistiques et verbaux : choix des mots, structures des phrases.

- Argumentation

- Indices para-verbaux : débit, volume sonore, accent d'insistance, pauses de respiration, intonation.

Ecouter activement, c'est rassembler un maximum d'informations :

sur le contenu du message (ce qui est dit)
sur la forme du message (comment cela est dit)

Soyez-vous même. Ne vous mettez pas la pression. Allez au-devant des joueurs. Quoi ça joue à Warhammer 40 000 à côté ? Super allez faire un tour, parlez avec le gars qui regarde d'un air dubitatif la table et présentez-vous.

« ça a l'air sympa comme jeu, mais un peu encombrant n'est ce pas ? tu joues (tutoyer directement) ? moi je m'occupe de v :tes ? tu connais ? Sérieux tu connais pas ? viens je t'explique. »

Synchronisation du langage

Le joueur s'exprime avec des termes qui lui sont propres.
Il est important que deux interlocuteurs pour se comprendre parlent le même langage. Des termes de vulgarisation quand le joueur ne connaît rien, un vocabulaire plus technique quand il cherche de l'assistance ou à se perfectionner.

Ne contredisez pas votre interlocuteur :

« c'est comme L5R ?

- en partie il y a le même mécanisme de clan avec des stratégies différentes, et des traits particuliers à chaque clans.
- Ouis bof L5R c'est pas top, t'as des persos c'est des porte avions et t'as vingt mille trucs différents à gérer, les retainers et compagnie….
- Ça n'a rien à voir ! là les tours sont rapides (rangez discrètement votre goratrix wall au passage), etc…. »

La reformulation

Le pédagogue prendra soin de reformuler la demande du joueur avec ses propres mots. La rétroaction permet de vérifier que le pédagogue et l'apprenant sont bien sur la même longueur d'onde.

- Les auditifs se concentrent sur les explications. Ils ont besoin d'entendre le détail des explications et commentent très souvent à haute voix les actions qu'ils effectuent.
- Les sensitifs ont besoin de ressentir, d'expérimenter plus que de recevoir des explications orales.

Les meilleurs pédagogues sont ceux qui font l'effort de se mettre à la place de l'apprenant.

3. Les différentes phases de l'apprentissage

Tout apprentissage se fait en 3 étapes :

- La première phase est celle de la **découverte**.

Cette phase consiste à imiter et répéter les actions montrées par le formateur. C'est l'étape la plus fastidieuse de l'apprentissage puisqu'elle nécessite un effort de concentration et de mémorisation de la part de l'apprenant.

- La deuxième étape est la **maîtrise**.

Dans la première étape, l'apprenant a pris ses marques, s'est familiarisé avec différentes actions et utilisation. Dans la deuxième étape, il va faire ses propres expériences et en tirer ses conclusions. Il va acquérir de la pratique, de l'expérience.

- La dernière étape est le **transfert**.

L'apprenant est suffisamment à l'aise dans la pratique pour apporter un oeil critique sur ce qu'il fait. L'aboutissement de son apprentissage est de pouvoir à son tour devenir le formateur et utiliser ses propres mots pour décrire ses actions.

4. Les différentes approches pédagogiques

Il existe différentes approches pour faciliter l'apprentissage

Le mode d'emploi

Le joueur apprend en tant qu'autodidacte au travers d'un document pédagogique, qu'il s'agisse d'une plateforme interactive ou d'un document papier. La méthode est très efficace sur un public jeune et déjà initié au JCC. Elle pêche souvent par le manque de volonté de l'apprenant notamment quand le support est papier.

Les analogies et la mnémotechnie

Elles permettent toutes deux de mieux retenir des situations/actions. L'analogie joue sur le rapprochement avec des exemples du JDR, la mnémotechnie sur des images mentales.

Il semble évident qu'il n'y a pas de méthode spécifique pour un public spécifique, il y a d'avantage une combinaison de méthodes à adapter en fonction de l'objectif à atteindre. Il est souvent judicieux d'utiliser plusieurs méthodes à la fois. Il est conseillé de répéter plusieurs fois une explication en utilisant une méthode différente à chaque fois.

Les arguments

« C'est dur comme jeu ?
- C'est comme les échecs, les principes de base sont simples à assimiler, par contre les parties sont passionnantes.
- J'aime pas les échecs, je trouve ça trop chiant.
- Bon t'as déjà joué au poker je suppose. Et bien pareil le bluff est super important.
- Ouais bon j'ai pas trop de thunes.
- Attends c'est pas Magic et les black lotus à 600 $… »

Enfin prenez rendez-vous pour une 2° rencontre à l'issu de la démo.

« Ce que je te propose c'est que tu me laisses tes coordonnées, je te file les miennes.

Nous on joue tous les mercredi à la sportive, on est en général une dizaine, c'est un petit bistrot ça nous permet de boire un coup de se voir entre potes. Passe mercredi. Je te renvois un mail demain ».

Prenez un maximum de coordonnées. Distribuez les vôtres. Soyez souriants